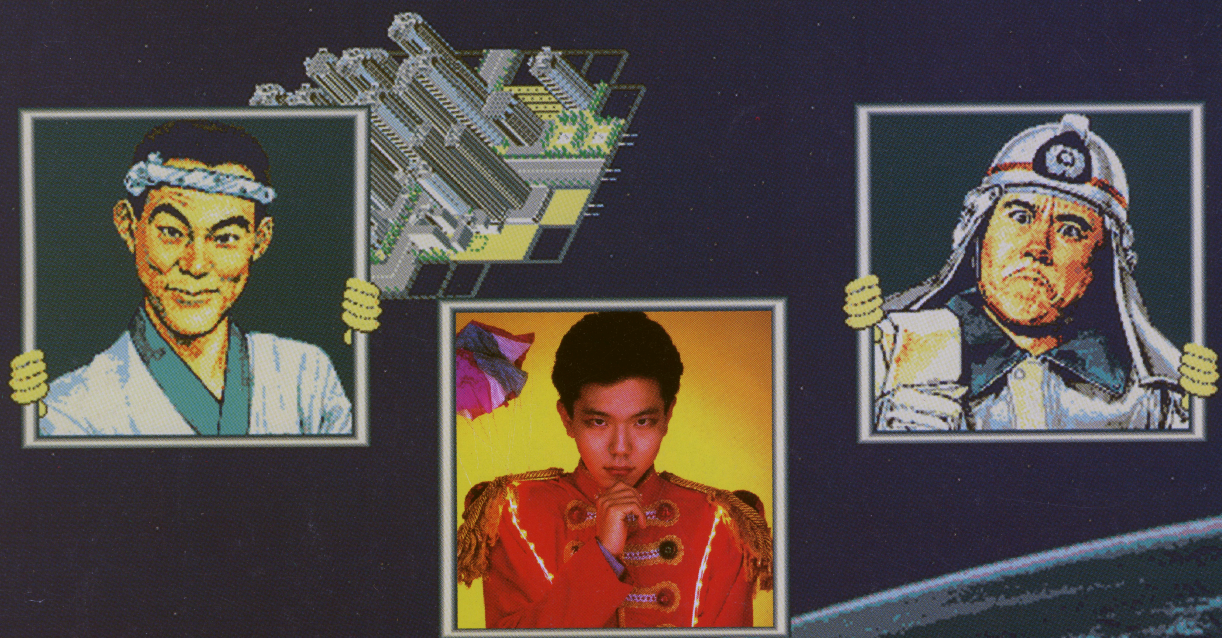


# 東京

東京都第24区  
SIMULATION GAME  
MASTERMIND & SPACE METROPOLIS

## びんばー



LOGIN 1、2 合併号 特別付録②

平成5年1月15日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第12巻 第1、2号 通巻162号  
Printed in Japan



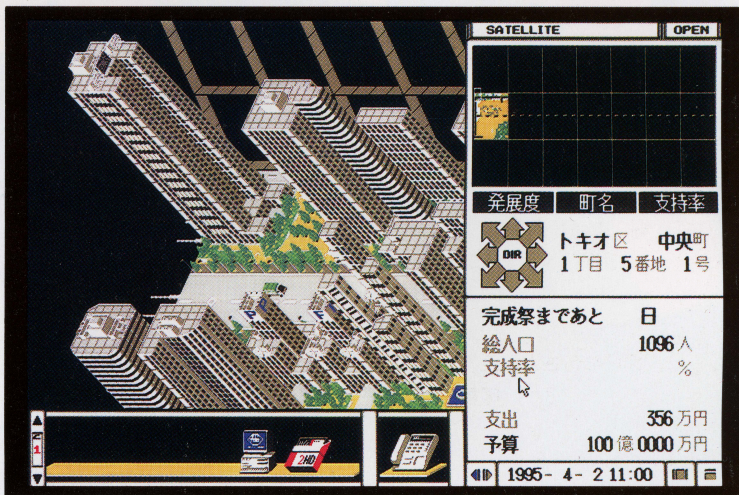


# トキオとは？

東京には23の区があるな。大田区とか目黒区とか渋谷区とか。で、今度新しくできたのが、「トキオ区」だ。なんとこのトキオ区、宇宙空間に浮かんでいるんだな。いわゆるスペースコロニー（略してスペコロ）なわけ。あわてて空を見上げても、トキオは見えないぞ。ゲームの中での話だからな。で、この新生トキオ区の区長さんが、誰だろう、あ・な・た・なのだ。プレイヤーはトキオを育てていくわけだ。

宇宙に浮かぶ区ってことで、外には無限の宇宙が広がっているし、ビルが斜めに建ったりもする。スペコロってのは六角柱で、クルクル回ってその遠心力で重力を発生させるわけ。だから六角柱の内壁から中心部に向けてビルが建つんだな。ハジメは異様だけど、そのうち慣れる。慣れないと困るよ。だってキミは区長さんなんだから。

で、ゲームの目的は、トキオの住民たちが快適なスペコロ生活を楽しめるようにすることだ。住民たちの生活の中で、今何が必要なのかを見きわめて、



より多くの人をハッピーにしてあげるという、こきげんなゲームなのだ。

ちょっとすごいのが、住民10万世帯の電話番号が登録されていて、1世帯1世帯に電話できちゃうこと。これで区民のナマの声を聞けるのだ。区民たちは、「あ〜、そういえば最近交通渋滞がひどくていけねえや」とか、「学校

が必要だと思わん」なんてことを言ってくれるわけ。これをもとに基本政策を決定していくわけね。

さあ、心構えはいいかな。もう一度言うが、キミは新生「トキオ」の区長さんだ。区民の期待に応えて、みんなが幸せに暮らせるような、立派な東京都第24区を作ってくれ！

トキオの  
区長さん

かえらぬ  
あのひとは

さびしく  
枯れゆく

残した  
赤い薔薇も

人混みに  
まぎれ

あなたは  
振り返らず



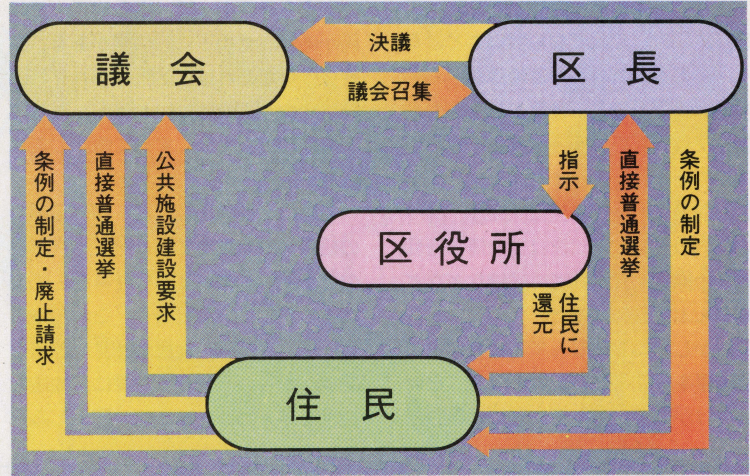


# 区長とは？

ま、プレーヤーはトキオ区の区長さんだってことは理解してもらえたと思う。今度はゲーム内での区長さんの仕事の概要を説明しよう。

まず忘れてはならないのが、区長は神様ではないってこと。住民こそが神様なのだ。4年に一度の選挙で、その神のご宣託が下る。ここで落選してしまえば、それでプレーヤーはクビ。つまりはゲームオーバーだ。そうならないために、住民の皆さんが住みやすい区にするわけだね。また、区長さんは住民の幸せを保ったうえで、トキオの発展も考えなくてはならない。初めのうちは、地球からの輸入物資に頼らなければやっていけないんだけど、自給自足の独立状態も可能。ま、それがゲームの目的ではないんだけど。

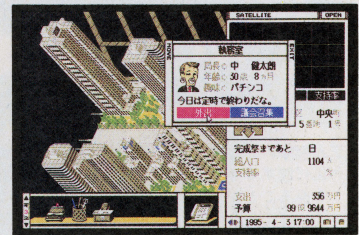
区長さんは神様ではないにしろ、区で一番偉い人であることは間違いない。区の発展も人々の幸せも、すべて区長さんの行政手腕にかかっているのだ。区長さんは、人々の生活をよりよくするための命令を下す立場にあるんだけど、なんでも自分でやるわけにはいかない。体はひとつしかないもん。区長の下した命令を実行するために、役所の役人さんたちがいるのだ。区長の



## 区長と議会と住民の関係

下には、人事、開発などの仕事を専門に行ってくれる部署がある。そこに命じて仕事をやらせるわけ。

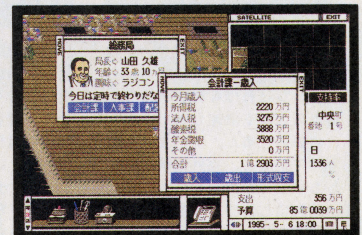
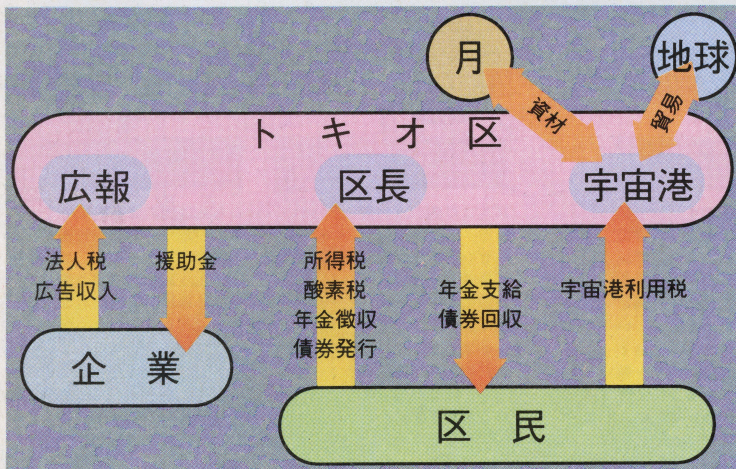
区長さんの具体的な仕事をあげてみよう。まず、大気や水を清潔に保つこと、ゴミをうまく処理すること。スペックロという閉ざされた空間では、これは死活問題。空気や水が汚いと、もう生きていけないかも。ほかにも交通事故や火事への対策、年金問題、天気の調節、土地造成などもあるしい。そう



■区長は、いつでも議会を召集することができ、条例の制定、廃止を討議をさせることが可能。条例が可決されれば、即、施行できる。

そう、住民に直接電話をしったり町に視察に出て、生活の不満や問題を聞くのも大切な仕事だ。そういった情報をもとに今後の方針を決めていくわけだね。また、手ごわい議会相手に、条例の制定や廃止を討議するってのもある……。ホント、区長さんの仕事はてんこ盛りだね。がんばれ、区長さん！

## 区の経済体系



■会計課による、毎月の歳入、歳出の内訳は、区の財政状況を判断する好材料になる。区民から集めた税金は、ムダなく利用しよう。





# トキオ区組織体系

さて、トキオ区を發展させるために、区長がやらなければならないことはたくさんある。コロニーと地球を結ぶ宇宙港の管理も区長の仕事だし、区の条例を決めるために議会を召集するのも区長の仕事だ。まだまだあるゾ。ゴミの回収、水の浄化、空気の循環、スベコロ内の天気、防災、交通渋滞の緩和、景気の操作、資材物資の調達などなど、ぜんぶ区長の仕事だ。

しかし、いくらなんでもこれだけの仕事量を、区長たったひとりでこなせるわけがない。そこで、区には区役所

というものがあり、区長以下7つの局があり、その下に17の課がある。必要な仕事があれば、区長はそれぞれの課に命令を下せばいいわけだ。あとは、有能な職員たちが、すべて解決してくれるハズだ……。

では、区長殿、ここにトキオ区役所の組織体系を載せておくぞ。それぞれの課が、いったいどんな仕事をしてくれるのか一目瞭然だろう。これでキミは、区長として、住民の意見や苦情を聞きながら、それぞれの課に、的確な指示を与えればいいのだ。簡単だろ!?



トキオ区長



## 企画調整局

### 統計課

読んで字のごとく、トキオ区に関する様々なデータを見ることができる。トキオ区の人口に関することや、コロニー内の土地利用に関することなど、折れ線グラフや円グラフなどを用いて表示してくれる。公共施設の建設などをはじめ、区の大事業を決定するときは、ここで表示されるデータを必ず参考にしよう。

### 広報課

トキオ区のコロニー外壁は、巨大な掲示板になっている。掲示板には広告を載せることが可能で、企業から広告収入を得たり、トキオ区の居住者を募集するなど公共広告を出したりすることができるのだ。その仕事を一手に引き受けているのが広報課だ。宇宙空間に浮かぶ広告塔だなんて、なかなかインパクトあるよね。



## 財政局

### 財政課

所得税や法人税、スベコロならではの酸素税といった税金率の調節を行なう課。また、景気の変動に關係してくる公定歩合の調整や、財政難時の債券の発行、その回収もここで行なわれる。やっぱり基本はお金かな。財政に余裕がなければ、町はなかなか発展しないもんね。区民の顔色をうかがいながら税率を変えよう。

### 援助課

産業や研究機関に、金銭援助をする課。産業振興は、各種産業が将来的には自給自足を目指すよう援助する。何が最も必要かを考えながら援助しよう。また研究機関に援助すると、スベコロ開発事業団の飯田橋博士が酸素発生装置やシャトルなど様々な装置の性能を上げてくれる。たまに変なものも開発されるかも?

### 年金課

言わずと知れた、老後の生活を保証してくれるのが、年金だ。ここでは、年金徴収額(払うときはちょっとヤダね)、年金支給額(もらうのはとても嬉しいな)、年金支給開始年齢の設定ができる。年金は、区民の安心感にかなり影響するから、あまりムチャな設定をすると、区長の人気が落ちちゃうから気をつけようネ。



## 環境調整局

### 天候調整課

スベコロは人口的に造り出された環境だから、天候もいちいち調整しなければならない。で、毎日の天候を決定しちゃうのがこの課の仕事だ。いい加減に設定していると、案外苦情が殺到しちゃうのが天候なのだ。休日は晴れにしたいし、農業関係の人は雨が降らないと困るし、四季を再現するためにも、雪は冬に降ってほしいね。

### 生活環境調査課

この課では、区民の生活環境に関する満足度の度合をグラフで表示してくれる。つまり、アンケート調査をやつたな。ある事柄に対して、区民の中に満足や不満といったものを感じている人が、全区民のうちのどれだけの割合なのかを教えてくださいの。あまりにも区民の感情に不満が多い場合は、次の区長選挙が怖いぞお……。



## 生活衛生局

### 水質管理課

スベコロ内の水の量は限られている。トキオでは、下水を100パーセント再生処理し、上水として循環させ何度も用いる。そのために必要なのが、この課で建設できる水処理場だ。区民の浄水使用量が、すべての処理場の合計処理能力を上回ると、水質汚染が始まってしまう。命に関わる大事な水だから、決して手を抜かないように。

### 清掃業務課

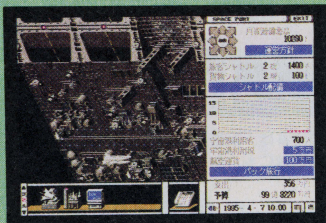
こちらは隣の課と似ていて、下水のかわりにゴミを処理することを専門とする課だ。ゴミを回収するための清掃車の購入と、ゴミ処理場の建設が主な仕事となる。どちらも人口の増加に合わせてその数を増やしていかないと、区はゴミだらけになっちゃうぞ。コロニー内は密閉された空間だから、プーンとイヤな臭いが充満することに……。





## 宇宙港

トキオ唯一の、外部との連絡口。ここでの仕事は、スペースシャトルの購入、貨物や観光客のための地球や月とのシャトル便のダイヤ設定など。また、月からの資材の輸入量と地球への資材輸出力、地球から食料品をどれだけ輸入するかといった運営方針も設定しなければならない。宇宙港を利用してくれる人が増えると、どんどん宇宙港利用税が入ってくるから、この宇宙港はおろそかにできないぞ。



## 制御区

ここでは、トキオ区の生命線のひとつである、大気に関する制御を行なう。具体的には、常に酸素充足率や大気人工浄化率および自然浄化率、二酸化炭素濃度などに気を配り、酸素発生装置や大気浄化装置を設置していくのが主な仕事だ。同時に、コロニー内に太陽光を取り入れるミラーの開閉も行なえるほか、日照時間なんてのも決められる。故障したミラーの修理なども、すべてここ制御区が担当しているのだ。



## トキオTV

現在いくつかのチャンネルがある。区長の仕事は、テレビ番組の製作ではなく、これらのテレビ番組を見て、コロニー内の状況などをチェックすることだ。たとえば天気予報では、あまり晴れが続いていると、乾燥注意報が出ているなどと教えてくれたりするのだ。忙しくて見たい番組が見られない場合は、ビデオで予約という方法もある。忙しくてもテレビさえチェックしていれば、トキオ区全体の容姿はわかるんだな。



## 建設局

### 開発課

スベコロ内の未開発地区を整備して、道路の施設や撤去、用地の売買といった、土地の開発をするのが、この課の仕事だ。どんどん整備して、民間に土地を売却していかないと、ビルがひとつも建たないぞ。行政の仕事の中で、開発課の仕事は、やりがいのある仕事のひとつ。区役所の華だ。

### 建築課

こちらは、隣の課で開発した土地に、公園などの公共施設を建設するのが仕事だ。各施設の建設は、企画調整局統計課や環境調整局生活環境調査課で得られたデータやアンケートを参考にしよう。何が足りなくて、どんな不満があるのかを考慮して、それらを解決する施設を効率よく建設するのだ。



## 消防局

ここは、もちろん消防活動をする課だ。この課で消防署を建設する。密閉された空間だから、万が一火災が発生すれば、コロニーの存亡にも関わる致命的な大事故になる可能性もあるのだ。この施設も、水処理場などと同じく、人口の増加に合わせて増やすようにする。ホント火事は怖いからね。

## 治安局

### 防犯課

犯罪の発生を抑え、安全で明かるい町作りをするためにはなくてはならないのが、警察署だ。警察署はこの課で建設する。これも水処理場や消防署などと同様に、人口の増加に比例して増やしていくかないと、犯罪都市になってしまうから注意しよう。危険な町には、誰も住んでくれないもんな。

### 交通課

区民人口が増えると、区内の乗用車の台数も増加の一方をたどる。そうすると当然のごとく問題となってくるのが、交通渋滞だ。この課で建設できる管制塔は、渋滞を緩和させることができる。地球上の大都市にあるような、騒音と排気ガスと熱風が充満する道路のようにはしたくないよね。



## 総務局

### 会計課

この課では、区の毎月の歳入と歳出を折れ線グラフで表示してくれる。それぞれの内訳まで表示してくれるから、歳入の表示では、所得税、年金徴収、酸素税、誘致企業からの法人税など収入のすべてがわかり、歳出では、各施設の建設費や維持費、人件費、年金支給などの経費までわかるのだ。

### 人事課

どの企業にもある人事課の仕事は、当然のことながら人事の異動が仕事。ここでは、各局の局長クラスの人事を決定できる。多忙をきわめる部署の局長には、できれば体力がありそうな若い人を選ぶとか、遊び好きの人はあまり重要な局の局長にしないとか、考えながら人事が行なえるのだ。

### 配属課

行政の仕事は、どれもなくてはならないものばかり。だけど、慢性人手不足の部署もあれば、そうじゃないところもある。そこで、余剰人員がいるときは、人手不足の部署に彼らを配属させるのだ。それが、この配属課の仕事。各部署の忙しさを判断するのは、局長のメッセージをよく読むこと。



## 執務室

### 外出

ここは要するに、区長の部屋。このコマンドは、ズバリ区長が外出できるのである。各局の働きの様々な情報を見ることができるといって、部屋の中に閉じこもってはいダメだ。自分の目で見て、耳で聞いて、初めてトキオ区の立派な区長といえるのだ。さあ、町へ出かけてみよう！

### 議会召集

各種区条例を制定するには、議会を召集する。議会で議員の過半数の賛成を得られれば、初めてその条例を施行することができるようになる。議会にかけられる議題の条例は、スペースコロニーの環境にあったものから、まったく役にたたないようなものまで……。区長はとっても偉いのだ。





# まず何をしたらいいのか

ゲームがスタートすると、トキオ区  
の予算として100億円が用意されてい  
る。このお金を元手に、キミは区長と  
しての第一歩を踏み出すのだ！

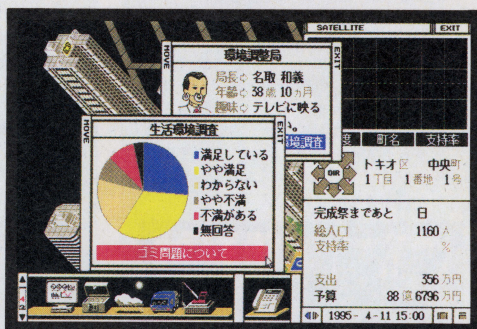
でも、いきなり「キミは区長だ！」と  
いわれても困っちゃうよね。具体的に  
何をしたらいいのか、戸惑うはずだ。  
こんなときこそ、区民に電話をかけて、  
いろいろと質問してみよう。区民が、  
区長であるキミに何をしてほしいのか、  
すぐにわかるぞ。さあ、それがキミの  
区長としての初仕事だ。はりきって、  
とりかろう。

トキオ区を発展させるには、まず人  
口を増やすこと。そのためには、酸素  
税や所得税をできるだけ安くする、物  
価を下げるなどの方法で、区民が住み  
やすい状態を作り出すことだ。税金は、  
税率を下げるだけだから、簡単だね。  
物価のほうは、債券を発行したり回収

したりしながら、調整する  
のだ。また、公定歩合を操  
作するという手もある。こ  
のヘンの経済の詳しい仕組  
みについては、経済のコラ  
ムを読んで勉強しよう。

次に、地球からのシャ  
トル便を増やして、地球の人  
人がトキオ区を訪れる機会  
を増やすのだ。すると、キ  
ミのトキオ区が魅力的なら、  
地球からの旅行者が多けれ  
ば多いほど、移住してくれる人たちが  
ドンドン増えるハズだぞ。

そして、トキオ区内の企業を増やし  
て、区民のためにより多くの職場を作  
ることも大切だ。地球からの企業は、  
トキオ区の人口が数千人以上になるこ  
ろから少しずつ増え始める。それをス  
ピードアップするには、道路をちゃん



◆新区長としての初仕事は、区民の声に耳をかたむけることだ。  
区民のどんな要望や不満にも、ちゃんと応えてあげよう。

と整備して、交通網を発達させること。  
さらに、しばらくの間、法人税の税率  
を低く設定しておくこと完璧だ。

最初の1～2年の間は、区の財政は  
赤字かもしれないけれど、それもほん  
のちょっとの辛抱だ。人口が増えて、  
企業がトキオ区に進出するころには、  
きっと黒字になっているぞ。



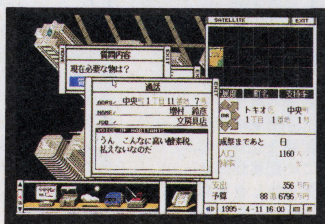
# テレビと電話

数ある区長の仕事の中でも、一番大  
切な仕事は、区民の声にしっかり耳を  
かたむけることだ。その手段には、電  
話で区民と直接話をするほかに、テレ  
ビを見る方法のふたつがある。

電話で調べられるのは、区民の具体  
的な要望、不満などだ。何度も電話を  
かけるのは面倒だけど、トキオ区の状  
況をダイレクトに知る方法は、電話以  
外にないんだよね。たとえば、「酸素税  
が高くて払えない」、「人手が足りない」、  
「もっとうまいものが食べたい」  
なんてのが聞ける。そんな区民  
の声にはできるだけ応じる必要  
はあるけれど、不満の原因が税  
金だけになったときは、少し安  
心しても大丈夫。本当に税率を  
低くしても、税金への不満は決  
してなくなるからだ。覚え  
ておくといいぞ。

テレビのほうでは、ニュースばかり  
を放映しているチャンネルが、トキオ  
区の問題を教えてくれる。毎日必ず特  
集が組まれ、その内容は住宅問題、治  
安問題などさまざま。コマメにチェ  
ックしておこう。そんなヒマはないと  
いう人は、ビデオで録画予約しておい  
て、手のあいたときにまとめて見ると  
時間の節約になるぞ。

また、トキオ区で流行し  
ている事柄や物などをベス



◆区民の声を直接知ることができる電話。  
面倒くささずにかけまろう！

ト10形式で教えてくれるチャンネルも  
あるのだ。なかでも、有名人ベスト10  
には注目してほしい。区民の支持率が  
高いと、区長が上位にランキングされ  
ることがあるのだ。いつかはキミも、  
有名人第1位に輝くような、立派な区  
長になろう。かなり大変だけど、がん  
ばってほしいぞ。



◆トキオでも、いろんな番組を放送している。できることなら、  
すべての番組をコマメにチェックしてほしいぞ。





# 経済の仕組み

トキオ区の経済要素は、大きく分けてふたつある。ひとつは、トキオと、地球や月との貿易。もうひとつは、トキオ区内の物価だ。

トキオ区は、土地整備などのための資材を月から輸入すると同時に、地球へ資材を輸出している。貿易で財政資金を増やすには、この地球への資材輸出で稼ぐ方法が一番なんだ。月からの資材輸入を抑えて、地球への輸出を増やしてみよう。きっと、かなりの金額を稼げるようになるぞ。資材は、トキオ区内でもごくわずかだけで生産しているから、大規模な土地整備でもしない限り困ることはない。必要なときに必要な量だけ輸入を増やせばいいのだ。

また、食料品は地球からの輸入に頼り切っている状態にある。そのうえ、トキオ区の物価が地球の何倍も高いために、どれも目玉が飛び出るほど高価

だ。でも、輸入をやめると、トキオ区内の食料が一気に少なくなって、物価が大暴騰してしまう。自給自足できるようになるまでは、イヤでも高い金を払って輸入するしかないんだよね。

さらに、その物価そのものを抑える方法はふたつある。ひとつは、各種産業に奨励金を出して、育てる方法。産業が育つと多くの物を自給自足できるようになって出回る量も増えるから、自然と物価も下がるのだ。

もうひとつは、債券の発行と回収、公定歩合の操作。債券の発行とは、簡単にいうと、区民に借金をすることなんだ。財政難には便利なんだけど、5年以内に債券回収という形で多額の利子をつけて借金返済しなけ

ればならない。でも、わざと発行して、すぐに回収するというのを何度も繰り返すと、トキオ区内の景気の活性化も可能だぞ。公定歩合のほうは、好景気や物価が上昇しているなら歩合を上げて、不景気や物価が下がりすぎている場合には歩合を下げるものと覚えておけば間違いはないぞ。

運営方針		地球物産		トキオ物産		輸入量	
宇宙港月開収支		米	50 円	200 円	1 円		
運営収支	7000 万円	もち米	70 円	280 円	1 円		
貿易収支	-7356 万円	月産貨物	130 円	520 円	1 円		
総合収支	-556 万円	大豆	72 円	288 円	1 円		
		とうもろこし	68 円	272 円	1 円		
		小麦粉	23 円	92 円	1 円		
		そば粉	100 円	400 円	1 円		
		いんげん	80 円	320 円	1 円		

■地球からの食料品輸入と物価には、結構頭を悩まされるんじゃないかな。どれもこれも信じられないほど高いのだ。



# 税金

トキオ区が区民から徴収している税金には、酸素税、所得税、法人税の3つがある。ここでは、この3種類の税金について説明しよう。どれも重要な収入源だけど、あまり税率を高くしすぎると、区民にとって住みにくい町となり、すぐに区民がドンドン出ていってしまうから要注意だぞ。

酸素税とは、生まれたばかりの赤ちゃんからお年寄りまで、全区民から取り立てている税金だ。だから、人口が増えるほど、入ってくる金額も大きくなる。議会でこの税金を廃止すると、人口の増加につながる。人口が少ない間は、思い切って廃止しておくのもいいかも。ゲーム開始直後は、たいした金額は入ってこないからね。

法人税とは、トキオ区内に進出してきた企業が払うことになっている税金だ。廃止した場合には、当然民間企業

がガンガン発展するようになる。より多くの企業を区内に誘致して発展させることは、自給自足への近道だ。でも、廃止は慎重に考えたほうがいいぞ。

所得税は、働いている人たちが払う税金。失業者が多かったりすると、自然とその金額も減ってしまう。廃止するのなら、ゲーム開始後の企業が少ないころや、企業が減ってしまった場合がいいだろう。

そして、税金ではないけれど、年金徴収というものがある。少ない金額を集めて、高い年金を払うようにすると、区民にとって住みやすい魅力的な町ということで、支持率が上がる。徴収額を極端に増やしたり、年金の支給開始年齢を大幅に引き上げたりしない限り、

区民の支持率が下がることはないだろう。注意したいのは、総人口中の老人の割合が増えすぎたときだ。そんな状態になりそうだったら、制御区で思い切り日照時間を減らしてみよう。なんでも、夜の時間が長いと出生率がとても高くなるらしいのだ。うまくタイミングを見計らって、操作してくれ。

財政局		徴収課		全属性		町名		支持率	
局長	石田 岳泰	所得税率	15%	トキオ区	中央町				
年齢	34歳 0ヵ月	法人税率	25%	5丁目	32番地	1号			
趣味	ビリヤード	酸素税	3.5円						
		公定歩合	105%	完成率まであと	日				
		債券発行		総人口	1360人				
		債券回収		支持率	%				
				支出	356万円				
				予算	84億 8615万円				

■条令のように、税金も必要に応じて、徴収金額を変えたり廃止したりしてみよう。ほったらかしはよくないぞ。





# 議会

区で一番偉い人、区長。区長と言えば政治家。政治の醍醐味と言えば、やはり議会だろう。そういうわけで、トキオ区長は、いつでも好きなときに区議会を召集することができる。机のアイコンをクリックすれば、すぐに現われるずらっと並んだ議員たち。真っ赤な絨毯が目に見え、これぞ議会って感じた。議員ひとりに1台ずつコンピュータの端末があるってのが、ハイテクで近未来だ。で、区議会では、新たな条例を作ったり、すでにある条例を廃止したりすることができるのだ。けど、もちろんこれは議会だから、何から何まで区長の思いどおりにいくというわけじゃない。いくら区長がトキオで一番偉いと言っても、決して万能ではない。日本は民主主義国家だから区長が提出した議題を議会に通り、そこで過半数の議員が賛成して、初めて条例が成立することになるのだ。

トキオには、21の町があり、その町ひとつひとつに、最高で5、最低で1の議席を割り当てることができる。基本的に、議席は町の人口に合わせて増減していったほうがいい。ただ、自分の人気が高い町の議席を多く、人気があんまりない町の議席を心も少なく調整すれば、議会で自分の議題を通過させやすくなるぞ。

さて、議会のメインの仕事である条例の制定、廃止だが、これはあらかじめ何種類か決められている。区長は、この中から、現在のトキオにとって最

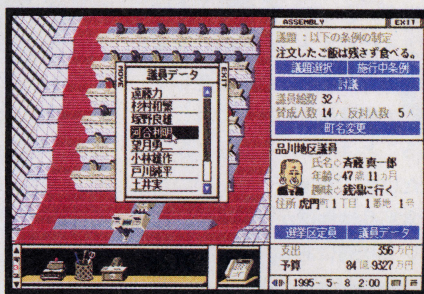
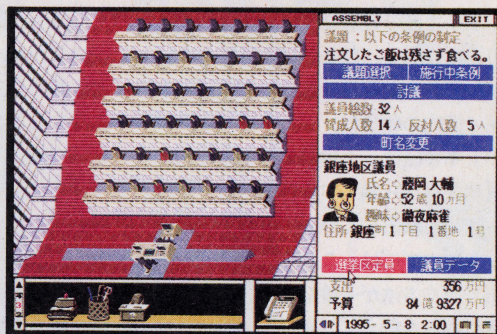
もいいと思われるものを議題として選び出し、議会にかけるわけだ。すると、各議員はそれぞれ議題に対する自分の意見を述べ、賛成か反対か中立か、自分の立場を明確にしていく。賛成は黒、反対は赤、中立は灰色と、議員の背広の色が変化するから、わかりやすいぞ。

そして、さっきも言ったとおり、賛成議員が全議員数の過半数に達すると、その議題は承認され、条例が制定されたり廃止されたりする。ここで注意しておかなければならないのは、賛成議員の数が反対議員の数より多く

ても、過半数を越えてなければ意味がないということだ。

実際の条例案の一例と、それが制定されたときの効用を、下に表にしておいた。もちろん、これはほんの一部だが、条例というもののだいたいの雰囲気はつかめてもらえるだろうと思う。生活、財政、環境、区長の人気、それらの要素にも密接に関わってくるのが、条例というものなのである。

重要なのは、プラスの面だけの条例というのはほとんどない、ということ。どんな条例でも、一度制定したら、後はほっといかまわらない、というわけ



◆ 議会を開いているところ。ここで、新しい条例が制定されるのだ。議員個人のデータを見ることができ。

ではない。常に冷静な目で情勢を見きわめ、状況に応じて条例を制定したり廃止したりしていかないと、いずれどこかにひずみが発生し、破綻をきたすことになる。政治のやり方はひとつだけじゃないから、こんなときには絶対にこうしなければならぬ、なんて「正解」はない。だけど、目的意識も何もない、ただ漫然と条例をいじくっている、住民の心は離れていくばかりだ。なんと言っても、条例こそが住民に最も大きな影響を与えるものなのだから、ひとつ気合を入れて、ビシッとしたヤツをかましてやろう。

## 条例の効能

### 注文したご飯は残さず食べる

みんなが食事を残さないようにすると、残飯がなくなり、ゴミが減ることになる。環境問題を解決するひとつの方法だ。

### 乗用車は休日以外運転禁止

車が増えると空気が汚れるが、この条例が制定されると、その汚染の度合いが軽減され、空気清浄機が少なくてすむ。

### 酸素税の廃止

酸素税とは、0歳児から老人まで、完全に頭割りでとっている税金。これを廃止すると、当然税収が減るが、人口は増加する。

### 10階以上の一般建築物禁止

職場が増加し過ぎているときには、これで抑えることができる。ただ、時期を間違えると、失業者が出ることもある。

### 公共事業による強制立ち退き

この条例が成立すれば、区の建設計画を楽に進めていくことができるが、区長の人気、支持率がかなり落ちてしまう。





# 外出

現在のトキオの物価や、どんなお店が多いのかということを把握しておくのも、区長さんの大事なお仕事。そういったような情報は、いろんな人に電話をかけて、断片的に集めることもできるけど、それだとしても、余計な手間がかかってしまうんだよね。

それならば、実際に町に繰り出して、トキオの現状を手とり早く自分で確かめてしまうことにしよう。

物価の高低や、どんなお店が多いかというのは、地球からの輸入品や、トキオで作っている品物の量、品目に関わっている。市場に出回っている量が少なければ、その品物は高価になるし、逆に量が多ければ、当然安くなる。たとえば、小麦粉があまり出回っていないと、ただのパンが1万円もしちゃうことだってありえる。

また、右の表を見てもわかるとおり、

ある品物が多く出回ると、それを材料とする商売が増えてくる。牛乳や鶏卵などの輸入量が多いと、アイスクリーム屋さんが増えていき、輸入量が少ないとアイスクリーム屋さんも少なくなるのだ。

もちろん、パンが1万円もしたり、アイスクリーム屋さんが1軒もなく なっちゃったりした町は、とても自然な状況とは言えないよな。

そんなふうに町が病んでしまったときは、区長としてなんらかの手を打たなくちゃならない。輸入品や生産する品をうまく調節して、トキオを常にバランスのいい状態に保っておく。そのためにもちよくちよく町に出て、しっかり調査しておかなくちゃいけないぞ。



▲実際に町を歩いてみて、トキオの現状を確認する。なんだか、水戸黄門になったような感じで、少し気持ちいいぞ。

店	輸入品目
そば屋	かつお+そば粉
アイス屋	牛乳+鶏卵
煎餅屋	ゴマ+もち米
うなぎ屋	うなぎ+米
パン屋	小麦粉+鶏卵



# 流行

トキオにも、普通の社会と同じように、流行というものが存在する。トキオの住民は、みんな流行には敏感だ。ちょっとした流行が発生すると、すぐにトキオ中に広まってしまう。

トキオで発生する流行は、主に2種類ある。ひとつは髪型や顔、頭部の装飾品。もうひとつは言葉、つまり流行語だ。軽く例を挙げてみよう。髪型、装飾品などの流行には、アフロ、だいちょう、つけひげ、シルクハット、おやじメガネ、ゾウ鼻などがある。一方、流行語には、「そーいえぼ」、「ふんふん」、「じゃーねえ」、「いふいふ」、「ハロー」などというような合いの手や、語尾につける「でーおじゃる」、「だびょーん」、「ぼろりんぼ」、「でしゅ」、「ぼふ」なんというのがある。もちろん、今のはほんの一部。全部でどれだけの種類があるのかは、自分の目で確かめてみよう。

ひとつの流行が、どれだけの期間続くのかというのは、完全にランダムに設定される。だから、すぐにすたれちゃう流行もあれば、かなり寿命が長い流行もあるというわけだ。

これらは、電話をかけたときの会話やビジュアル、テレビなどで確認することができる。会う人みんながモヒカンだったり、「〜でしゅ」などとしやべったりというのは、ちょっとすごいぞ。



ダテメガネ



おやじメガネ



ノーススライム



ADマウス



ゾウ鼻



力はちまき



サングラス



キャプテン・グッス



モヒツラ



イヤーパーチャー



### 3 周辺資料から戦国を調べてみる

全国の戦国野郎たちは、いったいどんな経緯で戦国時代に興味を持ったのか。そのルートは、大きくふたつに分けることができる。前者は、戦国モノの小説や本を読んだ、戦国時代に惹かれていった人たち。後者のほうは、この『霸王伝』のようなゲームから戦国時代に入った人たちだ。どちらのルート

から入ったにしても、ともに戦国野郎であることには変わりはないのだが、もしもこれを読んでいいるキミが、後者のルートから戦国に興味を持ったのだとしたら、下に紹介するビデオや小説を、ぜひ観て、読んでほしい。さらに戦国時代が楽しくなるに違いないぞ。また、ここに紹介するビデオや本は、

フリとライナーかつ、質の高い作品を選んでいるので、前者の経緯によって戦国時代に入ったキミにも楽しんでもらえるはずだ。もっとスペースがあれば、ほかにも紹介したいビデオや本があったのだが、それは徹底解剖や定例ページのほうで、いつの日かみんなの目にかけることを約束しよう。

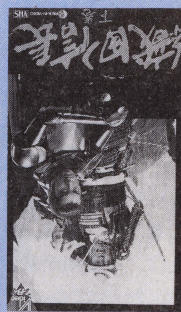
## VIDEO

## 書籍



武田信玄(上下巻)

甲斐の虎とも戦国の巨獣とも呼ばれた、戦国時代を代表する名將。武田信玄の生涯を描いた作品。主演は、役所広司。信玄といえば、よく体格のフツリとした落ち着いた風格を思い浮かべがちだが、役所広司の細身の精悍そうな信玄もまた、なかなかよい。数年前に放映されたNHKの信玄とは、また違った信玄が見られるのだ。



織田信長(上下巻)

この『霸王伝』の主人公ともいえる、織田信長を主人公とした作品。主演は渡辺謙。この演技が、またいかにも信長の奔放な性格が出てて抜群にいい！思わず「信長が風雲見って呼ばれるのは、こんなところからなんなんだろう、わかろぞ。注目は、戦盛のシーン。渡辺謙はこのシーンのために、舞の猛特訓をしたそうだ。見せるぜ。



独眼竜政宗

NHKで放映された大河ドラマのビデオ版。総集編ということで、全編を短縮した内容になっているが、見応えは十分！主演は、上の信長と同じく渡辺謙。遅れてきた英雄、伊達政宗を好演している。幼少時に片目を失い、実の母から疎まれた政宗がどうやって奥羽の覇者へと成長したのか。その過程を学べば天下取りの道が開ける！



真田太平記(全十二巻)

ドラマ化もされた戦国モノの代表作。信州、真田庄を拠点に北条、徳川といった大國を相手に大奮戦した、真田一族を主人公にした話だ。物語は武田家の傘下から脱皮し、独立大名となる真田昌幸の苦悩から始まり、関ヶ原の戦い、大坂冬、夏の陣での幸村の活躍を経る信玄の姿までを描ききっている。



播磨灘物語(全四巻)

戦国随一の名参謀と呼ばれた、黒田官兵衛の生涯を綴った作品だ。信長や家康といった、有名大名を扱った作品にも味はあるけど、一軍師を主人公に据えた小説というのも、また読み応えがある。中国地方の一豪族に過ぎなかった官兵衛が、いかにして秀吉に天下を取らせるほどの大軍師へと変貌したのか、じっくり味わえるぞ。



信長公記

上の2作は小説だったけど、この本はちょっと趣向が違う。信長の近習だった太田和泉守牛一が綴った信長の一代記、『信長公記』に注釈を加えた本なのだ。伝記みたいなのもんだな。小説には多分に作家の考え、ときには空想が交えられるけど、これは戦国当時の人が書いただけに、リアリティーが抜群なのだ。ちょっと難しいけどな。



# 『霸王伝』を10倍楽しむ方法

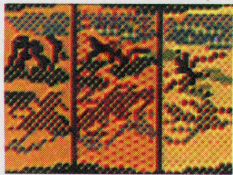
一度天下を平定できたら、今度はまったく違った角度から『霸王伝』を楽しんでみようじゃないか。ここでは、そのための3つの方法を紹介しよう。

## 1 天下の名物を集めてみる

前作『武将風雲録』には数々の茶器が登場したが、この『霸王伝』では茶器以外にも絵画、書籍から、ナント西洋鎧や時計といった舶来品まで登場する。これらのアイテムは、朝廷や他国の大名に献上して、信頼値や友好度を上げるのに使えるほか、家臣に褒美として与えることもできる。前作にもまして、アイテムに実用性が出てきたってことだな。しかし、そういった実用面だけを

を重視してアイテムを集めるというのは、ちよつとなんだ。粹じやないな。アイテムは一等級のものになれば価格も7000貫、8000貫にもなるし、普通に遊んだらそう多くの種類にはお目にかけられない。そこでたまには、アイテムを集めることを目的にしてみるっていうのもいいんじゃないか？ 滅多に手に入らない、それら天下の名物を一挙に集めれば、さぞや壮観だろうな。

■ 当時はこうした武器や、大名所有の短刀を褒美に与えることも多かったのだ。

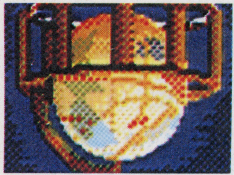


松林屏図

の時代、戦国を画した絵は、松林屏図と呼ばれていた。それと似たように、このゲームでも、戦国を画した絵は、松林屏図と呼ばれていた。



時絵鞍



地球儀

## 2 ワイナ-武将に愛情を注ぐ

■ 番銭は、日頃からちゃんと貯めておこう。そうじゃないと、こうしてせっかく商人が訪ねてきても、名物を買うことができないぞ。

■ 松永久秀が、信長に臣従する証しとして贈った名物茶器。



九十九茄子茶器

が、このゲームでは、松永久秀が、信長に臣従する証しとして贈った名物茶器。



鈴木重則



新文庫 田中 邦子 著 記 田中 邦子 著 記 田中 邦子 著 記

回を重ねることに登場武将が増えていく。信長シリーズ。この『霸王伝』ではその数もグーンと増えて、ナント総数約900人もの武将が登場する。村上義清や別所長治、本多正信など、初登場の武将やシリーズ途中に姿を消した武将の復活なんかがあつて、戦国野郎にとつてはうれしいかぎりだ。なかには超ワイナ-な武将も登場して、この武将は、いったいこの誰なんだ？ と、思いをめぐらすだけでも楽しい。有名武将の能力値はしに高い。反対に、ワイナ-な武将は一部を除いて、能力値もそこそここのたちをムゲンに扱うのはかわいそうだな。ここにはワイナ-武将たりと、彼らが登場する小説を掲載したが、みんなも知らない武将と出会ったときには、ぜひいろんな戦国関係の本を読んで、彼らからどんな武将だったのか、調べるくらいの愛情は持ってほしい。



鬼島弥太郎



新文庫 田中 邦子 著 記 田中 邦子 著 記 田中 邦子 著 記



## 佐竹家

- 1 佐竹義昭 C
- 2 佐竹義重 C
- 3 佐竹義重 C



佐竹義昭

西の結城家には、宇都宮家と共同であたるとして、問題は陸前の蔵名だ。なんとカ伊達家と同盟を結ぶことができれば、挟撃することになる。モタモタしている、北家家が攻めてくるぞ。



岡本輝彦

佐竹家臣の特徴は、戦闘力が高い家臣が少ないこと。かといって内政向きの家臣が多いワケじゃないのだが、神谷だけは別。諸國が渾身の力をこめて攻めてくるうちに、国力をアツクせよう。

政49 戦75 智42 采80 野61

## 蘆名家

- 1 蘆名盛氏 C
- 2 蘆名盛興 C
- 3 蘆名盛隆 C



蘆名盛氏

佐竹、宇都宮家を倒せば、領土をかなり広げることができる。その後は内政に励んで国力の充実化を図りつつ、謙信と北家家が争うのを待つ。どちらかが傷つくようなら、即、関東制覇に打って出る！



相馬盛胤

関東には北家家を除いて、親戚となる大名家はないが、友好度の低い越後、上杉家と国境を接しているのが恐ろしい。攻め込まれるのを待つより、盛胤をアツクに働かせ、逆にな上杉領に攻め込め！

## 最上家

- 1 最上義守 C
- 2 最上義守 C
- 3 最上義光 C



最上義守

史実とおり、友好度の高い伊達家とは、婚姻を結んでおくべし。家臣の数も少ないので、優秀な嫡男、義光の元服までは、ひたすら内政に従事する。国力が整ったら、義光を軸に東北制覇に乗り出そう。



最上義光

シナリオ3では大名となる息子、義光が群を抜いて優秀。野望の高さが気になるが、知性を多めに与えれば謀反は防げる。内政に軍事に活躍させれば、伊達家を抑えて、東北制覇も可能だ。

政74 戦80 智88 采73 野80

## 安東家

- 1 安東愛季 C
- 2 安東愛季 C
- 3 安東愛季 B



安東愛季

シナリオ1では、最上家随一の猛将、義光が元服していないので、南羽羽国は難なく攻め落とすことができるだろう。その際には、蝦夷、陸奥国を攻め取って、背後を安全にしておいたほうがいいぞ。



戸沢盛安

シナリオ2では平凡な家臣の多い安東家だが、シナリオ3では粒がそろってくると、この戸沢が面白い例になる。彼を中心に秋田などと組ませて戦場に送れば、東北地方の統一も夢ではないぞ。

政62 戦78 智59 采83 野61

## 伊達家

- 1 伊達晴宗 B
- 2 伊達輝宗 B
- 3 伊達輝宗 B



伊達輝宗

シナリオ1からでは、とても独眼士数を増強する。そして鬼庭良直を高めて蓄金を増やし、とにかく兵をい。内政要員が多いので、国力を意、政宗の元服は待っていられない。政宗の元服は待っていられない。政宗の元服は待っていられない。



伊達政宗

遅れてきた英雄。または独眼竜とも置かれる奥羽の頼者、シナリオ2までの家臣も決して悪くはないが、政宗と比べると見劣りする。政宗を軸にすれば、東北制覇なんてアツクいう間だぞ。

政94 戦86 智87 采95 野96

## 南部家

- 1 南部晴政 C
- 2 南部晴政 B
- 3 南部信直 C



南部信直

伊達家を倒して関東方面に出るか、安東家を滅ぼして越後に出るか。どちらにしろ、その後は北条、長尾という強敵が待っている。とりあえずは、蝦夷地の蟬鳴を攻めて後顧の憂いを絶てよう。



津輕為信

野望が高いのは因るが、そのほかは大名に匹敵する能力備。序盤は国力アツクに励ませて、準備を整えたら、九戸らと共同で東北制覇に乗り出すのだ！ 順当にいけば天下も夢ではない？

政81 戦73 智82 采78 野92

## 蠣崎家

- 1 蠣崎季玄 C
- 2 松前慶玄 C
- 3 松前慶玄 C



蠣崎季玄

家臣がひとりもないので、内政にも準備にも時間がかかる。安東家には恭順しているが、その安東家も周囲に敵を迎えているので、頼りにはならないだろう。東北諸大名とはフツフと婚姻を結ぶべし。



松前慶玄

全大名中、家臣がひとりもないのは、この蠣崎だけ。何をやるにもひとりぼっち。自身の能力値が多少アツいのか、唯一のなぐさめか。もしも天下を統一できたら、それはきつと奇跡だ！

政78 戦52 智64 采73 野70



## 北条家

1	北条氏康	A
2	北条氏康	A
3	北条氏政	A



北条氏康

長尾家の共同軍が河介だが、上野を攻め取らないかぎり、大幅な領土拡大はできない。関東武将たちをチマチマ倒していくよりは、こちらのほうが一気に国力を高められるのだ。今川家の動向には注意。

## 長尾家

1	長尾景虎	A
2	上杉謙信	A
3	上杉景勝	A



上杉謙信

一刻も早く上洛を果たして、將軍家を守るか、それとも越後にとどまっておくか、上杉家の守護神として、謙信にしろ、謙信でプレイする際には、史実どおり、義理を重んじるのかコッカイぞ。

## 山内上杉家

1	上杉憲政	B
2	減	亡
3	減	亡



上杉憲政

大國、北条家の上野進出は恐い、撃退できるだろう。逆に隙を突いて、今川家と共同して北条領に攻め込んでみるのも面白いぞ。

## 真田家

1	未登場	
2	未登場	
3	真田昌幸	B



真田昌幸

信之、幸村を初めとして、矢張り族など猛将が多い。ただし、信之と昌幸本人のふたりと、内政要員が足りない。戦略としては、主家、武田家を盛り立てつつ、織田家を打倒できればいいことなし。

## 里見家

1	里見義亮	C
2	里見義亮	C
3	里見義頼	C



里見義亮

隣國、結城家は北条家と同盟を結んでいるし、生き残りすら危うい。友好度が低いので、北条家に恭順することも難いだろう。正木時義が獅子奮迅の活躍をしても、北条軍を撃退できるかどうか……。

## 結城家

1	結城政勝	C
2	結城晴朝	C
3	結城晴朝	C



結城晴朝

内政要員はいるが、軍事向きの武将がひとりでしかないのか辛い。頼みの綱は北条家との同盟関係。序盤に北条家と共同し、上総安房の里見家を倒して、他國に攻め込めた際の逃げ場を確保しておく。

## 宇都宮家

1	宇都宮玄綱	C
2	宇都宮玄綱	C
3	宇都宮國綱	C



宇都宮玄綱

北条、結城、蘆名と、周囲を敵に囲まれている。武の柱、佐野了伯と、佐竹家との婚姻関係を活かし、彼らを撃退できる力がボイントだ。内政は後回しにして、とにかく兵士数の増強に専念せよ！



北条氏康

シナリオ2までは有能な家臣が多いが、あえてシナリオ3で氏政を支える猛将。氏康を運んだ。合戦時には二代目、風魔小太郎と組ませて関東を制圧すれば、織田家にも対抗できるぞ。



北条氏康

猛将ぞろいの上杉家臣団にあって、なおもひとときを離れて、野望も低く、信濃の置ける源氏家は、謙信と組ませるのではなく、別動隊を任せよう。領土拡大が短期間に行なえるぞ。



長野業正

あの武田信玄をして、「業正の生きているうちは、上野には攻め込めぬ」と、激戦にさせた名將。剣聖、上泉信綱との猛将コンビは、武田軍団にも匹敵する実力を持つ。寿命が短いが残念だ。



幸田幸村

戦力ではほんの少しだけ劣るものの、配属と支配では、かの上杉謙信を凌ぐ。この幸村を軸に、主家を立てつつ、織田家に一矢を報いることができるか？



正木時義

関東の覇者、北条家と隣接している上に、仲はすこぶる悪い。いつ攻め込まれてもおかしくないのだ。頼みの綱は、この時義。奇跡の大活躍で、北条軍を撃退することかできるか？



多賀谷政玄

目ぼしい家臣のいない結城家では、この程度でも最も優れた武将になってしまっている。北条家とはシナリオを通じた友好関係にあるので、この武将を中心に、安心して国力アップに励もう。



佐野了伯

多少数値が低くても、家臣は多ければそれなりに働かせられるもの。しかし半郎宮家は、全シナリオを通じて質、数量的にも家臣には驚かされる。唯一、戦闘力の高い了伯だけ頼みの綱。

政47 戦79 智15 采56 野30



## 畠山家

3	滅	亡
2	畠山義隆	C
1	畠山義統	C



畠山義統

畠山家には、本願寺を倒すしか生き残りの道はない。とはいえ、同盟関係にある神保家も弱小なので、共同で攻め込んでもあまり勝ち目はないのだ。本願寺か朝倉家と争ってこれると助かるのだが……。



畠山義隆

畠山家随一の戦闘力を誇る。だが61。しかし弱小の畠山家にとっては、細連程度に頼るしかないのだ。野望も力と低めなので、一応、謀反の心配はない？

政58 戦61 智48 采60 野55

## 武田家

3	武田勝頼	B
2	武田信玄	A
1	武田信玄	A



武田信玄

領土を固めるなら北信濃の村上家を倒すべきだが、そうすると強敵謙信と矛を交えることになる。斎藤家を倒して、今川家と共同で信長を滅ぼせば、史実で果たせなかった近畿制覇も可能だぞ。



小山田信茂

史実で勝頼を裏切ったといわれるワリには、野望は低い。しかし、勝頼とは相性が悪いようだ。能力値では、衰退の武田家中では貴重なものだ……。重用するとして返しをくらうかも？

政72 戦70 智58 采71 野54

## 本願寺家

3	滅	亡
2	本願寺光佐	B
1	本願寺光教	B



本願寺光佐

神保、畠山家は弱小だが、お互い同盟を結んでいるので、簡単には倒せない。朝倉宗満が死人だら、鉄砲数を活かして、朝倉家の打倒を狙ったほうが得策。その後は浅井を倒して、信長との決戦だ！



下間精忠

大量の鉄砲を率いて、諸国に一向衆の風を巻き起こす先陣を切るのが、この頼朝。采配値も高いので、少々敵の攻撃を受けても、大した損害にはならないだろう。野望の低さこそ魅力的だ。

政46 戦78 智58 采79 野48

## 朝倉家

3	滅	亡
2	朝倉義景	B
1	朝倉義景	B



朝倉義景

家中の柱、宗満の存命中に、どれだけ領土を広げられるかがポイント。まずは浅井家と同盟軍を出させて、速攻で本願寺を倒す。神保、畠山家を動かせれば、案外苦勞せずに本願寺を倒せるぞ。



朝倉宗満

まさに朝倉家の柱石。戦闘、政治、どんな方面でも活躍するオールマイティな武将だ。キツッは勇命。宗満の存命中に、いかに領土を伸ばせるかが、朝倉家の命運を決めるといえるだろう。

政82 戦83 智79 采87 野68

## 斎藤家

3	滅	亡
2	滅	亡
1	斎藤道三	A



斎藤道三

史実では武田とは戦わなかった道三だが、ここは武田領を攻めてみるの面白。美濃三人衆を中心し、織田軍と共同で南信濃を攻めるのだ！ 息子義龍には、タツツリと知行を与えて謀反を防ごう。



斎藤義龍

さすが戦国の奥雄、道三の息子だ。この高い能力値を見よ！ 特に合戦において、は獅子奮迅の働きが期待できる。ただ、怖いのは野望の高さ。騒功行賞の席では、機嫌を損ねよう、慎重に。

政65 戦84 智71 采88 野82

## 織田家

3	織田信長	A
2	織田信長	A
1	織田信長	B



織田信長

戦国の風雲児、信長でも、道三の存命中には美濃を攻め落とすのは難しい。無難な北畠家を滅ぼし、領土を広げておこう。また軍備は早くから整えておかないと、今川軍を撃退するのが難しくなるぞ。



平手政秀

絶対に裏切らないと断言できる武将は、そう多くはない。その数少ない忠臣のひとりか、この政秀だ。シリオリオ1における、織田家の苦しい立ち上りを支えられるのはこの人だけだ。

政79 戦21 智32 采47 野19

## 村上家

3	滅	亡
2	滅	亡
1	村上義清	B



村上義清

長尾家と共同しても、武田軍の猛攻を防ぎきるのは難しい。内政家がいけないので、国力の充実にも時がかかってくるだろう。南信濃を落とすにしても、斎藤家という強敵が待っているし……。八方ふさがりだ。



高梁政綱

強敵、武田家と隣接している村上家には、内政に励むのとき活躍するのだから、この武田領に攻め入るのだ。逆に信玄の機先を制して、逆に信玄を整える余裕はない。

政26 戦71 智37 采69 野59



# 一色家

3	減	亡
2	一色義道	C
1	一色義幸	C



一色義幸

東の朝倉家とは一応友好関係にあるので、領土拡大を狙うなら、西の山名を攻めるしかない。南の波多野家には猛将が多いため、これと戦うのは得策ではない。同盟を結んで共同軍を出してもらおう。

# 浅井家

3	減	亡
2	浅井長政	B
1	浅井久政	B



浅井長政

磯野員昌、遠藤直経のふたりを軸にして、敵軍の侵入に備える。また朝倉家とは早々に同盟を結んで、共同軍を出してもらえようにして、敵軍の侵入に備える。また朝倉家とは早々に同盟を結んで、共同軍を出してもらえようにして、敵軍の侵入に備える。

# 北畠家

3	減	亡
2	北畠晴具	B
1	北畠具教	B



北畠具教

一番怖いのは、織田軍の伊勢侵攻だ。三好、六角家と同盟を結んで、信長に攻め込まれたら共同して撃退できるようにしよう。またその際には、織田家の有能な家臣たちを捕らえて配下にしてしまうのだ。

# 今川家

3	減	亡
2	今川義元	A
1	今川氏真	B



今川義元

今川家に弱点はない。問題は、いかにして織田家を倒すかだ。斎藤家を潰すのであれば、武田軍を要請できるのだが……。だがこの可能性は薄いの、軍師、大原雪斎の存命中に尾張を攻めるのだ！

# 徳川家

3	未登場	
2	徳川家康	B
1	徳川家康	A



徳川家康

史実どおり、織田家とは協同路線でいくか。それともあえて信長に牙をむくか？ 前者なら義元なきあとの今川領を攻め取るべし。後者を選択するのなら、信長が近畿に進出する隙を狙うしかないだろう。

# 姉小路家

3	減	亡
2	姉小路良頼	C
1	姉小路良頼	C



姉小路良頼

十中八九、神保家が攻めてくる。頼りになるのは斎藤家。いっそのこと開始直後から恭順して、いつでも同盟軍を出してもらえようにしておこう。シナリオ1では家臣がいないので、内政は無視だ。

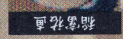
# 神保家

3	減	亡
2	減	亡
1	神保長職	C



神保長職

到底、越後の上杉家には手を出せないで、狙うとしたら姉小路。しかし姉小路を攻めても、斎藤家という壁があるので、いっそのこと、能登の畠山家と共同して、本願寺の打倒を狙ってみるか？



細島花鳥

全国に名を轟かせた砲術家。一色家の政に後は、その腕をもって、細川家で砲術指導の役を担う。徳川幕府の築城に際しては、鉄砲隊を任せれば何かあるかも？



朽木元綱

浅井家には、磯野員昌、遠藤直経といった猛将が多い。その中であって、元綱の高い政治力は異彩を放っている。浅井家の国力アップは、長政とこの元綱のコンビでこなすことになるだろう。



馬尾尾満栄

年齢が高いのが気になるが、この政治力と策配力が高いため、戦術的な面では、馬尾尾満栄と組まれば、合戦でも活躍するだろう。野望も低いので、攻め取った国の国主に任じよう。



太田雪斎

文句ナシのスーパー軍師。雪斎が生きているうちに織田家を滅ぼせば、史実で義元が成し遂げられなかった近畿進出も夢ではないぞ。智謀の高さを活かして、織田家の策士を引き抜け！



鹿野半蔵

高い戦闘力も魅力的だが、調略コマンドの他城偵察が必ず成功するものも心強い。ただでさえ、徳川家臣団は猛将ばかりで、智謀に長けただけに半蔵は重宝するぞ。



姉小路真綱

もともと瘦せた土地柄の上には、城がびっしりかたないで、頼綱に内政を任せるとすぐに国力の上限値に達してしまう。ある程度国力を上げたなら、頼綱を柱に、思いつく神保を攻めよう。



小島鐵雄

政治力70は全国レベルでもまあまあ。だが、周辺諸国の情勢を見ると、とても内政に専念する余裕はなさそう。内政要員としてではなく、強固、長閑な調停役として働いてもらおう。

政70 戦36 智50 采53 野66

政68 戦62 智58 采77 野63

政10 戦85 智92 采91 野1

政89 戦78 智75 采87 野66

政70 戦65 智39 采74 野29

政70 戦52 智47 采68 野64

政33 戦70 智55 采56 野42







# 宇喜多家

1	未登場
2	未登場
3	宇喜多秀家 B



宇喜多秀家

内政向きの家臣が多い。それにしても10歳にして、大国毛利を相手にせねばならない、当主秀家はかわいそうだ。恭順している織田家の武威に頼りつつ、内政を充実させて、徐々に軍備を整えよう。

# 赤松家

1	赤松晴政 C
2	赤松義花 C
3	滅亡



赤松晴政

城の数だけは4つとまあまあだが、家臣の質、軍事力ともに低レベル。三好家に攻め込まれたら終わリだ。ただ、周辺諸国との関係に注意してしぶとく生き残れば、やがて名参謀、黒田官兵衛が元服するぞ。

# 別所家

1	未登場
2	別所長治 B
3	滅亡



別所長治

とにかく黒田官兵衛を手放したら終わり。どんなに高い知行地を与えてでも、官兵衛はつなぎ止めておくべし。波多野家との同盟を活かして、近畿方面に進出できれば生き残りの可能性もあるぞ。

# 山名家

1	山名花豊 B
2	山名花豊 B
3	滅亡



山名花豊

西には強敵、尼子家が虎視眈々と山名家の領土を狙っている。特別有能な家臣もいないので、ここは波多野家と同盟を結んで、大國がお互いに争い、傷つくの待っていき。あえて進出するなら近畿だ。

# 河野家

1	河野通直 B
2	河野通宣 B
3	河野通直 B



河野通直

「武将風雲録」とは違って豊後から伊予には渡れなくなったので、背後を突かれる心配はなくなった。また、毛利家との友好度は高いので、当面の間は的を長宗我部一本に絞って、国力を高めるべし。

# 三好家

1	三好長慶 A
2	三好義継 A
3	滅亡



三好長慶

領土も広いし、家臣の質も高く、近畿制圧の有力候補といえる。三好三人衆にはそれぞれ一長一短ありたが、十河一存を武の柱にして、三好義賢と松永久秀を内政に励ませれば、さらなる繁栄が望めるぞ。

# 十河家

1	未登場
2	未登場
3	十河存保 C



十河存保

唯一の頼みの綱は信長との同盟。下手をすると、開始早々に長宗我部に潰される可能性があるぞ。家臣、七条兼仲の武勇も兵士がいなければ役に立たない。ここは信長に恭順するしかないか？

# 宇喜多家

1	未登場
2	未登場
3	宇喜多秀家 B



宇喜多秀家

頭小大にしている家臣の質が高い宇喜多家の中でも、行長の政治力の高さは特筆に値する。戦闘力もそこそこあるの、毛利家との合戦でも活躍が期待できるだろう。文武両道の名将だ。

# 赤松家

1	赤松晴政 C
2	赤松義花 C
3	滅亡



赤松晴政

城の数だけは4つとまあまあだが、家臣の質、軍事力ともに低レベル。三好家に攻め込まれたら終わリだ。ただ、周辺諸国との関係に注意してしぶとく生き残れば、やがて名参謀、黒田官兵衛が元服するぞ。

# 別所家

1	未登場
2	別所長治 B
3	滅亡



別所長治

とにかく黒田官兵衛を手放したら終わり。どんなに高い知行地を与えてでも、官兵衛はつなぎ止めておくべし。波多野家との同盟を活かして、近畿方面に進出できれば生き残りの可能性もあるぞ。

# 山名家

1	山名花豊 B
2	山名花豊 B
3	滅亡



山名花豊

西には強敵、尼子家が虎視眈々と山名家の領土を狙っている。特別有能な家臣もいないので、ここは波多野家と同盟を結んで、大國がお互いに争い、傷つくの待っていき。あえて進出するなら近畿だ。

# 河野家

1	河野通直 B
2	河野通宣 B
3	河野通直 B



河野通直

「武将風雲録」とは違って豊後から伊予には渡れなくなったので、背後を突かれる心配はなくなった。また、毛利家との友好度は高いので、当面の間は的を長宗我部一本に絞って、国力を高めるべし。

# 三好家

1	三好長慶 A
2	三好義継 A
3	滅亡



三好長慶

領土も広いし、家臣の質も高く、近畿制圧の有力候補といえる。三好三人衆にはそれぞれ一長一短ありたが、十河一存を武の柱にして、三好義賢と松永久秀を内政に励ませれば、さらなる繁栄が望めるぞ。

# 十河家

1	未登場
2	未登場
3	十河存保 C



十河存保

唯一の頼みの綱は信長との同盟。下手をすると、開始早々に長宗我部に潰される可能性があるぞ。家臣、七条兼仲の武勇も兵士がいなければ役に立たない。ここは信長に恭順するしかないか？

# 宇喜多家

1	未登場
2	未登場
3	宇喜多秀家 B



宇喜多秀家

頭小大にしている家臣の質が高い宇喜多家の中でも、行長の政治力の高さは特筆に値する。戦闘力もそこそこあるの、毛利家との合戦でも活躍が期待できるだろう。文武両道の名将だ。

# 赤松家

1	赤松晴政 C
2	赤松義花 C
3	滅亡



赤松晴政

城の数だけは4つとまあまあだが、家臣の質、軍事力ともに低レベル。三好家に攻め込まれたら終わリだ。ただ、周辺諸国との関係に注意してしぶとく生き残れば、やがて名参謀、黒田官兵衛が元服するぞ。

# 別所家

1	未登場
2	別所長治 B
3	滅亡



別所長治

とにかく黒田官兵衛を手放したら終わり。どんなに高い知行地を与えてでも、官兵衛はつなぎ止めておくべし。波多野家との同盟を活かして、近畿方面に進出できれば生き残りの可能性もあるぞ。

# 山名家

1	山名花豊 B
2	山名花豊 B
3	滅亡



山名花豊

西には強敵、尼子家が虎視眈々と山名家の領土を狙っている。特別有能な家臣もいないので、ここは波多野家と同盟を結んで、大國がお互いに争い、傷つくの待っていき。あえて進出するなら近畿だ。

# 河野家

1	河野通直 B
2	河野通宣 B
3	河野通直 B



河野通直

「武将風雲録」とは違って豊後から伊予には渡れなくなったので、背後を突かれる心配はなくなった。また、毛利家との友好度は高いので、当面の間は的を長宗我部一本に絞って、国力を高めるべし。

# 三好家

1	三好長慶 A
2	三好義継 A
3	滅亡



三好長慶

領土も広いし、家臣の質も高く、近畿制圧の有力候補といえる。三好三人衆にはそれぞれ一長一短ありたが、十河一存を武の柱にして、三好義賢と松永久秀を内政に励ませれば、さらなる繁栄が望めるぞ。

# 十河家

1	未登場
2	未登場
3	十河存保 C



十河存保

唯一の頼みの綱は信長との同盟。下手をすると、開始早々に長宗我部に潰される可能性があるぞ。家臣、七条兼仲の武勇も兵士がいなければ役に立たない。ここは信長に恭順するしかないか？



## 大友家

1	大友宗麟 A
2	大友宗麟 A
3	大友宗麟 A



大友宗麟

とにかく家臣の質がスゴイ！ 軍  
事面、内政面のエキスパートがズ  
ラリそろっているのだ。これで九  
州統一ができていくのはちよつと情  
けない。近畿進出くらいの高い目  
標を持って、速攻で島津を倒せ！

## 大内家

1	大内義隆 A
2	滅亡
3	滅亡



大内義隆

毛利家を臣従させているので、台  
戦にはシバシバ同盟軍を要請でき  
る。問題は中国制覇が九州統一か。  
家臣の質があまりよくないので、  
猛将の多い九州は避け、尼子家の  
打倒を狙ったほうが得策か？

## 城井家

1	未登場
2	未登場
3	城井鎮房 C



城井鎮房

この大名家が九州を統一、いや生  
き残ることかできたとしたら、キ  
ミは立派な戦国シミュレーション  
のエキスパートだ。家臣はいない。  
大友、龍造寺家とは険悪な仲。い  
ったい何をすればいいのだ？

## 尼子家

1	尼子晴久 A
2	滅亡
3	滅亡



尼子晴久

毛利、大内を初めとして、周辺諸  
国とはすこぶる仲が悪い。これ  
らの中から、真っ先に倒すべき相  
手を絞り込むことが大切。基本的  
には、山陰道ではなく、瀬戸内海  
側への進出を目指すそう。

## 毛利家

1	毛利元就 A
2	毛利元就 A
3	毛利輝元 A



毛利元就

武の吉川、智の小早川の両川は傑  
出したているか、ほかの家臣は並程  
度。特に合戦向きの家臣が少なく  
いため、領土拡大は思いのほか  
苦勞するかも？ 史実どおり、元  
就の政治力と智謀に頼るしかない。

## 三村家

1	三村家親 C
2	三村元親 C
3	滅亡



三村家親

あまりにも弱い！ 家臣の数が少  
ないで、領国統治もままならな  
い。頼みの綱は毛利家との良好な  
関係だけ。一刻も早く毛利に恭順  
し、尼子家の備中進出に備えよう。  
また、隣国の浦上家にも注意だ。

## 浦上家

1	浦上宗景 B
2	浦上宗景 B
3	滅亡



浦上宗景

弱小だが、隣国三村家とは違って  
家臣の質が高い。砥石山城の宇喜  
多一族とその家臣(岡利勝など)は、  
軍事、内政面の柱となるだろう。  
特に宇喜多直家の智謀、政治力は  
毛利元就にも匹敵するほどなのだ。



立花道雪

九州はもとより、日本全国  
でもトップレベルにある武  
将。九州統一のためには、  
龍造寺、島津衆という強敵  
を倒さねばならないが、そ  
の合戦には必ず道雪を参加  
させよう。まず負けないぞ。



陶晴賢

史実では主君、大内義隆に  
謀反を起こす晴賢、アーム  
中でも謀反を起こす可能性  
があるので、知行をタツ  
リと与えて忠誠度を上げて  
おこう。晴賢抜きでは、領  
土拡大は望めないぞ。



城井相房

有能な家臣といっても、城  
井家には大名以外にはこの  
朝房しかいない。能力的に  
はさして見どころはないの  
だが、一門衆ということ、  
ます重切りはないので安心  
できる。取り柄はそれだけ。



尼子晴久

尼子国久と同じく、新宮党  
の一員。新宮党は、数々の  
合戦で目覚ましい活躍をし  
た、合戦専門部隊だ。ア  
ームでもそれが反映されてい  
る。久の戦闘力は家中でも一  
二を争う高さになっている。



小早川隆景

この程度の戦闘力の武将は、  
毛利家では珍しくないが、  
ここで取り上げたのは智謀  
の高さゆえ。防戦の際に  
城を守らせたら、毛利家中  
でも右に出る者はいない。  
政治力もスベ抜けている。



石川久智

中喜多家との合戦などで手  
柄を立てた、備中国内の有  
力士豪。能力的には大した  
ことはないのだが、ただで  
さえ家臣の少ない三村家だ  
から、この程度の武将でも  
大事にしたいところだ。



宇喜多直家

城数めふたつしかない浦上  
家にブラントをつけたのは、  
毛利元就にも匹敵する政治  
力、智謀を武器に、三村や  
赤松といった弱小大名の領  
土を奪ってしまえ！

政92 戦71 智97 栄83 野95

政54 戦57 智32 栄61 野53

政88 戦76 智79 栄87 野48

政31 戦77 智11 栄81 野40

政45 戦66 智32 栄70 野51

政72 戦84 智67 栄78 野85

政66 戦93 智48 栄92 野67



# 国群雄総覧

ここではシナリオ1を主とした各大名の基本戦略、各シナリオの当主名、Aランクを最高とした三段階評価、そして有能な家臣を一挙掲載する！

## 島津家

1	島津貴久	A
2	島津義久	A
3	島津義久	A



島津義久

日本の最南端という地勢上、あとには北に伸びていくだけなので戦略は立てやすい。島津一族を初め、優秀な家臣も多いので、龍造寺、大友家などにさす注意すれば、比較的にラクに九州統一が果たせよう。



島津義弘

猛将ぞろろの島津家中でも、特筆すべき猛将中の猛将。政治力も高いので、内政においても手腕を発揮するスグレ者だ。大友、龍造寺ら強豪との決戦には不可欠！九州統一の先鋒とせよ！

## 肝付家

1	肝付兼続	B
2	肝付良基	C
3	滅	亡



肝付兼続

家臣の質、国力、軍事力ともに、まったく優れた点がない。唯一の救いは、種子島等に鉄砲生産技術があることぐらいだろうか。これを利用してとにかく大量の鉄砲をそろえぬ限り、生き残る術はない。



肝付良基

使える家臣の少ない肝付家において、多少なりともマシなのが、この良基。さすがにシナリオ2では当主になるだけあって、戦術力も家臣中一。門衆だから裏切りの心配もないのだ。

## 伊東家

1	伊東義花	B
2	伊東義花	C
3	滅	亡



伊東義花

肝付家とは同盟を結んでいるか、これは気休め程度に考えておこう。史実どおり大友家と同盟を結び、島津が太陽を攻めるようなら肥後を。その逆なら太陽を攻め取って、国力の充実を図るべし。



上持親成

政治に事にパランスをとれた家臣。また、采配力70という数値は弱小大名家にあつてはなかなかのもの。シナリオ1では支城の松尾城にいて、本城に呼び戻して内政にあたせよう。

## 相良家

1	相良晴玄	C
2	相良義陽	C
3	相良頼房	C



相良晴玄

龍造寺、大友、島津の九州三強に囲まれた状態。このうち、大友家は肥後国内の岩城を領有しており、この城を落とさぬ限り、相良家の肥後統一はない。友好度の高いい龍造寺と同盟を結ぶべきか？



大友晴安

シナリオ1の相良家は、肥後一國すらまとめるに統一できていない状態だ。頼りにするのは、この大友晴安とともに政治力の高い深木長智と組ませて、国力アップに働いてもらう。

## 龍造寺家

1	龍造寺隆信	A
2	龍造寺隆信	A
3	龍造寺隆信	A



龍造寺隆信

一応、大内家に恭順しているか、その勢いはもはや九州一ともいえろほど。大猿の仲の大友家を潰す際には、逆に大内家に同盟軍を要請しよう。九州統一を狙うなら、大友→島津の順に倒すのがベスト。



鍋島直茂

シナリオ1では、ゲーム開始からしばらくすると登場する。文句なしの軍師だ。中でも特筆すべきなのが、この采配力。これが高い武将の部隊ほど、攻撃された際の損害が少なく済むのだ。

## 立花家

1	立花鑑載	C
2	滅	亡
3	滅	亡



立花鑑載

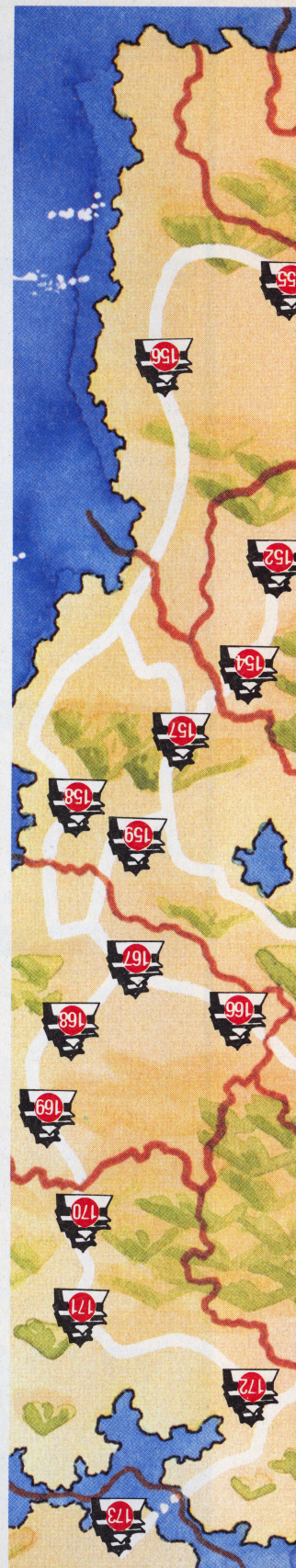
大友家の庇護下にある、また大内家とも友好度が高いので、背後の心配はない。となると、攻める先は肥前の龍造寺だけになるか、これは強敵中の強敵。いっそのこと、対馬に渡って隠遁生活を送るか？



秋月支権

家中随一の戦術力を誇る。また、政治力も衆義順に次いで二番目だ。とはいえ、たった53だか……。大友、大内家と友好関係が保たれているうちには内政に、合戦時には先鋒を務めさせよう。





北信濃

- ① 富山城 B A B  
② 上杉家 B A B  
③ 織田家 B A A  
④ 魚津城 C B B  
⑤ 神保家 C B B  
⑥ 上杉家 C B A  
⑦ 木曾福島城 C C C  
⑧ 武田家 C C B  
⑨ 織田家 C C B  
⑩ 深志城 C C B  
⑪ 武田家 C C B  
⑫ 武田家 C C B  
⑬ 武田家 B C B  
⑭ 武田家 B C A  
⑮ 上杉家 C B A  
⑯ 高遠城 C C B  
⑰ 武田家 C C A  
⑱ 武田家 C C A  
⑲ 織田家 C C A  
⑳ 飯田城 C C A  
㉑ 武田家 C C A  
㉒ 武田家 C C A  
㉓ 武田家 C C A  
㉔ 武田家 C C B  
㉕ 武田家 C C B  
㉖ 武田家 C C B  
㉗ 武田家 C C B  
㉘ 武田家 C C B  
㉙ 武田家 C C B  
㉚ 武田家 C C B  
㉛ 武田家 C C B  
㉜ 武田家 C C B  
㉝ 武田家 C C B  
㉞ 武田家 C C B  
㉟ 武田家 C C B  
㊱ 武田家 C C B  
㊲ 武田家 C C B  
㊳ 武田家 C C B  
㊴ 武田家 C C B  
㊵ 武田家 C C B  
㊶ 武田家 C C B  
㊷ 武田家 C C B  
㊸ 武田家 C C B  
㊹ 武田家 C C B  
㊺ 武田家 C C B  
㊻ 武田家 C C B  
㊼ 武田家 C C B  
㊽ 武田家 C C B  
㊾ 武田家 C C B  
㊿ 武田家 C C B

上野

- ① 蕨山城 C C C  
② 北条家 C C B  
③ 北条家 C C B  
④ 北条家 C C B  
⑤ 北条家 C C B  
⑥ 北条家 C C B  
⑦ 北条家 C C B  
⑧ 北条家 C C B  
⑨ 北条家 C C B  
⑩ 北条家 C C B  
⑪ 北条家 C C B  
⑫ 北条家 C C B  
⑬ 北条家 C C B  
⑭ 北条家 C C B  
⑮ 北条家 C C B  
⑯ 北条家 C C B  
⑰ 北条家 C C B  
⑱ 北条家 C C B  
⑲ 北条家 C C B  
⑳ 北条家 C C B  
㉑ 北条家 C C B  
㉒ 北条家 C C B  
㉓ 北条家 C C B  
㉔ 北条家 C C B  
㉕ 北条家 C C B  
㉖ 北条家 C C B  
㉗ 北条家 C C B  
㉘ 北条家 C C B  
㉙ 北条家 C C B  
㉚ 北条家 C C B  
㉛ 北条家 C C B  
㉜ 北条家 C C B  
㉝ 北条家 C C B  
㉞ 北条家 C C B  
㉟ 北条家 C C B  
㊱ 北条家 C C B  
㊲ 北条家 C C B  
㊳ 北条家 C C B  
㊴ 北条家 C C B  
㊵ 北条家 C C B  
㊶ 北条家 C C B  
㊷ 北条家 C C B  
㊸ 北条家 C C B  
㊹ 北条家 C C B  
㊺ 北条家 C C B  
㊻ 北条家 C C B  
㊼ 北条家 C C B  
㊽ 北条家 C C B  
㊾ 北条家 C C B  
㊿ 北条家 C C B

陸奥

- ① 鉢形城 B B B  
② 北条家 B B B  
③ 北条家 B B B  
④ 忍城 B B B  
⑤ 北条家 B B B  
⑥ 北条家 B B B  
⑦ 北条家 B B B  
⑧ 北条家 B B B  
⑨ 北条家 B B B  
⑩ 北条家 B B B  
⑪ 北条家 B B B  
⑫ 北条家 B B B  
⑬ 北条家 B B B  
⑭ 北条家 B B B  
⑮ 北条家 B B B  
⑯ 北条家 B B B  
⑰ 北条家 B B B  
⑱ 北条家 B B B  
⑲ 北条家 B B B  
⑳ 北条家 B B B  
㉑ 北条家 B B B  
㉒ 北条家 B B B  
㉓ 北条家 B B B  
㉔ 北条家 B B B  
㉕ 北条家 B B B  
㉖ 北条家 B B B  
㉗ 北条家 B B B  
㉘ 北条家 B B B  
㉙ 北条家 B B B  
㉚ 北条家 B B B  
㉛ 北条家 B B B  
㉜ 北条家 B B B  
㉝ 北条家 B B B  
㉞ 北条家 B B B  
㉟ 北条家 B B B  
㊱ 北条家 B B B  
㊲ 北条家 B B B  
㊳ 北条家 B B B  
㊴ 北条家 B B B  
㊵ 北条家 B B B  
㊶ 北条家 B B B  
㊷ 北条家 B B B  
㊸ 北条家 B B B  
㊹ 北条家 B B B  
㊺ 北条家 B B B  
㊻ 北条家 B B B  
㊼ 北条家 B B B  
㊽ 北条家 B B B  
㊾ 北条家 B B B  
㊿ 北条家 B B B

陸奥

- ① 黒川城 B B A  
② 蘆名家 B A A  
③ 蘆名家 B A A  
④ 山形城 B B A  
⑤ 最上家 B B A  
⑥ 最上家 B A A  
⑦ 最上家 B A A  
⑧ 最上家 B A A  
⑨ 最上家 B A A  
⑩ 最上家 B A A  
⑪ 最上家 B A A  
⑫ 最上家 B A A  
⑬ 最上家 B A A  
⑭ 最上家 B A A  
⑮ 最上家 B A A  
⑯ 最上家 B A A  
⑰ 最上家 B A A  
⑱ 最上家 B A A  
⑲ 最上家 B A A  
⑳ 最上家 B A A  
㉑ 最上家 B A A  
㉒ 最上家 B A A  
㉓ 最上家 B A A  
㉔ 最上家 B A A  
㉕ 最上家 B A A  
㉖ 最上家 B A A  
㉗ 最上家 B A A  
㉘ 最上家 B A A  
㉙ 最上家 B A A  
㉚ 最上家 B A A  
㉛ 最上家 B A A  
㉜ 最上家 B A A  
㉝ 最上家 B A A  
㉞ 最上家 B A A  
㉟ 最上家 B A A  
㊱ 最上家 B A A  
㊲ 最上家 B A A  
㊳ 最上家 B A A  
㊴ 最上家 B A A  
㊵ 最上家 B A A  
㊶ 最上家 B A A  
㊷ 最上家 B A A  
㊸ 最上家 B A A  
㊹ 最上家 B A A  
㊺ 最上家 B A A  
㊻ 最上家 B A A  
㊼ 最上家 B A A  
㊽ 最上家 B A A  
㊾ 最上家 B A A  
㊿ 最上家 B A A

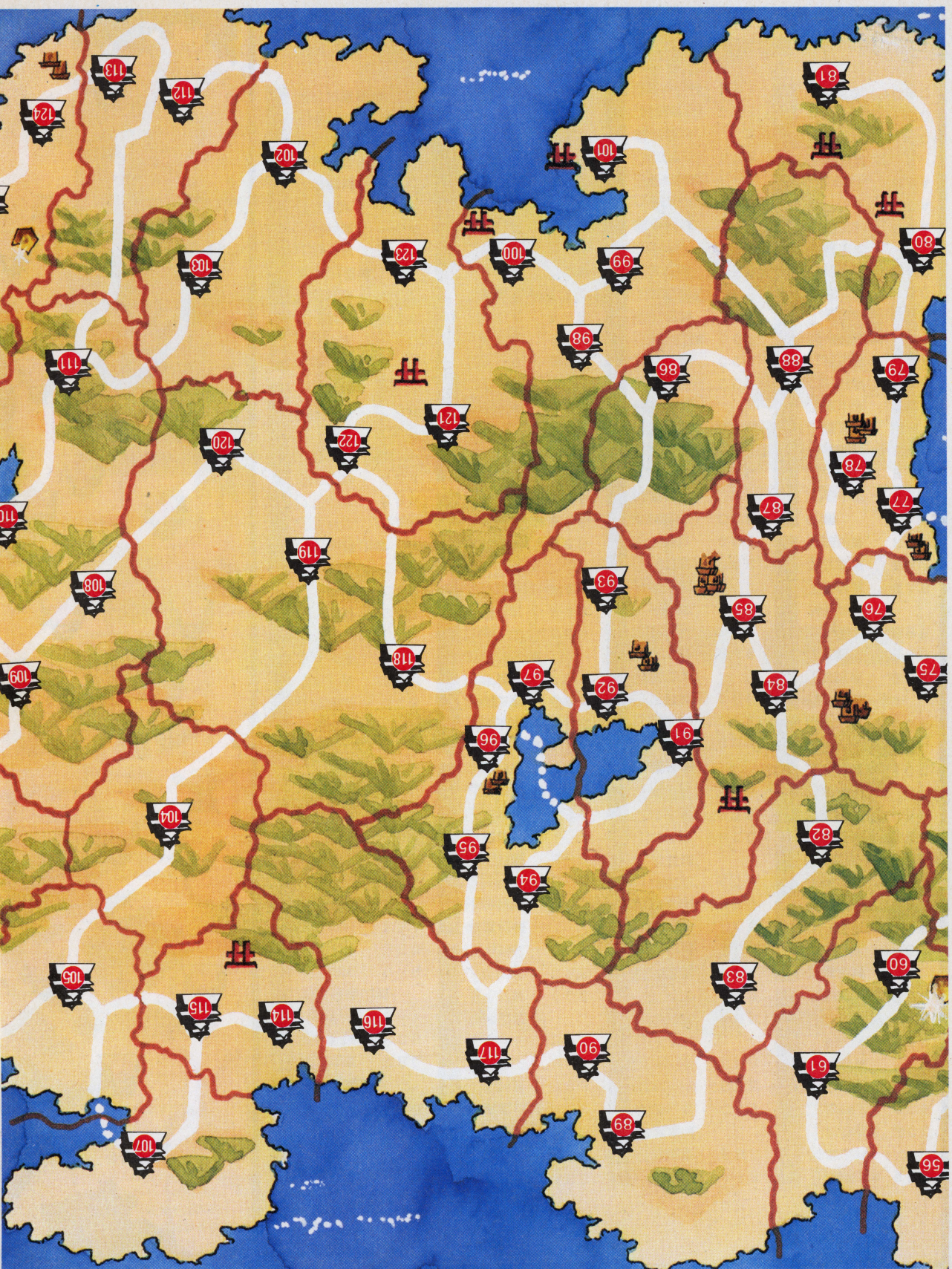






## 7







日本六十三州城郭連結図

[illegible]









日本六十三州城郭連結図



日本六十三州城郭連結図

解説を行なう。その大名家でフーシ  
た際の基本的な戦略や、各大名家を代  
表する家臣を紹介しているのて、これ  
から「覇王伝」に挑んでみたいと思っ  
ている人は、これを参考にするといい  
だろう。そして最後には、「覇王伝」  
を隔々まで楽しむための方法を解説。  
車に天下平定を目指すだけでなく、「覇  
王伝」にはこんな楽しみ方あるのだ、と  
いう奇抜な遊び方をお教えるぞ。ま  
たここでは、ピチオ、小説といった戦

[illegible]

① 給養城 ① 2 3

① 馬、津家 C B  
② 馬、津家 C A  
③ 島、津家 C A

① 城強度、城規模と城防御値を総合したものの評価となる。城規模は1で、防御値100に相当すると定義する。

② 城繁栄度、商業値と貿易値を総合したものがこの評価となる。また、この評価は商業値、貿易評価には商業値、貿易評価には高くしてある。

③ 軍力。兵士数、訓練度、鉄騎、騎馬数を総合したものがこの評価となる。鉄騎生産城の評価は高くしてある。

表の見方

具体的な天下平定の  
方策が見つからない読  
者もいると思うのだ。  
そんな人たちのため  
に贈るのか、今回の付  
録だ。前半8ページで  
は、『霸王伝』の最も大  
きな軸となる“城”をフ  
ーズに、ナット・シ  
ナリオ1から3までの  
計519城の城強度、軍事  
力、繁栄度に加え、全  
城の連結関係を掲載す  
るぞ。また、10ペー  
ジからは全シナリオを  
代表する550の大名の



信長の野望・覇王伝

六十二州人国総巻

